

Aus der Welt der Technik

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin**

Band (Jahr): **97 (1971)**

Heft 35

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Aus der Welt der Technik

Mattscheibe statt Jaßkarten

Ein Teilgebiet der sogenannten «neuen Mathematik» ist die Spieltheorie. James W. Huxley, ein Schüler von Hermann Weyl und Bertrand Russell, hat, aufbauend auf den ungemein spannenden logischen Ueberlegungen von Norbert Wiener, der Spieltheorie neue, bedeutende Impulse verliehen. Norbert Wiener wird auch etwa als Vater des Computers und der Kybernetik bezeichnet, und jedermann hat schon von jenem Elektronenrechner gehört, der auf Grund eines umfangreichen Regeln-Programmes gegen Schachspieler «antritt» und sie dank seiner Rechengeschwindigkeit mit tödlicher Sicherheit besiegt. In der Tat ist das sogenannte «Kalkül», ein Netzwerk logischer Verknüpfungen, nichts anderes als eine Sammlung von «Spielregeln». Was für das Schachspiel gilt, muß selbstverständlich auch für andere Spiele gelten, zum Beispiel für das Kartenspiel, oder den «Jaß», wie der «Skat» im alemannischen Raume genannt wird. Zwar ändern von Gebiet zu Gebiet diese Jaßregeln, – aber sie können auf jeden Fall durch «Konvention», das heißt durch gegenseitige Uebereinkunft, «ein-eindeutig» oder «gültig» festgelegt werden und sind deshalb auch programmierbar.

Die fortschreitende Miniaturisierung der elektronischen Schaltelemente eines Computers, die Verpackung solcher Schaltungen auf heute fast mikroskopisch kleinen Raum in «Festkörpern», hat es nun ermöglicht, solche Spielcomputer auf die Größe von Zigarrenschachteln zusammenschrumpfen zu lassen. Eine bekannte Computerfirma (die nicht zu unseren Inserenten gehört, weshalb wir ihren Namen gemäß den Bestimmungen des Schweizerischen Zeitungsverlegerverbandes nicht nennen können. Der Verlag hat kürzlich der Bundeshauspresse eine «elektronische Jaßmaschine» vorgeführt. Es

war übrigens interessant: Der Anschlag am Schwarzen Brett blieb natürlich auch den eidgenössischen Parlamentariern nicht verborgen, so daß schließlich unter den vielen Besuchern der Demonstration die Presseleute eine kleine Minderheit bildeten.

Das Gerät besteht aus einer wie gesagt zigarrenschachtelgroßen Zentraleinheit, die in der Mitte des Tisches aufgestellt wird. Jeder Mitspieler erhält zudem für sich ein kleines Ein-Ausgabegerät mit einer Mattscheibe und einer Tastatur. Wenn auf der Zentraleinheit die Taste «Mischen» gedrückt wird, werden die «Spielkarten», gesteuert von einem Zufallsgenerator, mit der Geschwindigkeit von «Nanosekunden» (Milliardstelsekunden) im internen Dünnfilmspeicher durcheinandergewirbelt, wobei man sich die Spielkarten nun nicht mehr «materiell» vorstellen darf – sie haben die Form von Impuls-Serien, «Bytes» genannt. Der «Geber» der Karten, also der Spieler A, darf nun zu einem beliebigen Zeitpunkt auf die «Stop-Mischen»-Taste drücken. In diesem Moment ist die Verteilung der Karten auf die vier Spieler A, B, C und D (oder eine andere Zahl von Spielern, die vorher eingetastet wird) fixiert. Vier Dünnfilmspeicher (maximale Möglichkeit sechs Spieler-Speicher) enthalten nun in Form von magnetisierten Pünktchen die «Bytes» von je 12 Karten (unser Beispiel möge sich auf den Handjaß beziehen, doch sind selbstverständlich auch Schieber, Gauner, Misere, Guggitaler usw. möglich). Die Kartensignete erscheinen in Leuchtschriftsymbolen je auf dem Bildschirm der einzelnen Spielteilnehmer. Auf diesem Bildschirm ist ein Feld für die «gespielten» Karten reserviert. Der Spieler B «spielt aus», indem er auf seiner Tastatur zum Beispiel die Taste mit dem Symbol «Schelle» und die Taste «Uner» drückt.

Tippt er eine Karte, die auf seinem Bildschirm gar nicht angezeigt wird, ertönt ein Summton. Das Symbol der «gespielten Karte» erscheint nun im «Tischfeld» auf allen angeschlossenen Mattscheiben-Apparaten. Der Spieler C tippt seinerseits eine Karte, die er ausspielen will. Haben alle vier Spieler getippt, so wird der «Stich» automatisch in der Zentraleinheit eingespeichert und aufaddiert. Es sind mehrere Zählwerke vorhanden, die zum Beispiel beim «Schieber» auch diagonal zusammenschaltet werden können. Ein «Weis» wird ebenfalls eingetippt, wobei ein «Beschiß» wiederum durch Summton gemeldet wird. Ueberhaupt wird jede Regelverletzung sofort durch Summton gemeldet, und beim falschspielenden Teilnehmer leuchtet über dem Bildschirm ein jedermann sichtbares Lämpchen auf. Nach dem letzten Stich ist das Resultat sofort von einem Register-Zählwerk ablesbar. Auf Tastendruck hin wird das Runden-Resultat aufaddiert und die Zentraleinheit automatisch wieder auf «Mischen» geschaltet.

Das Gerät bietet die Möglichkeit, auf phantastische Weise die Spielregeln zu erweitern. So kann man an einem Regler die erlaubte Ueberlegungszeit begrenzen: Ein «langweiliger Spieler» wird durch Summton zum Zug gemahnt. Tippt er nicht innerhalb einer weiteren vorwählbaren Zeit seine Karte, erhält er im Zentral-Zählwerk einen Strafpunkt usw.

Das Gerät kostet 4300 Franken inklusive vier Teilnehmerstationen; 200 Franken kostet jede weitere Teilnehmerstation. Es sind die 23 bekanntesten schweizerischen Spielarten wählbar. Es scheint, daß der relativ hohe Preis keineswegs abschreckend wirkt, – bereits sind zahlreiche Anfragen, vor allem von Restaurants eingetroffen.

Martel Gerteis

